Newtype special issue
SWORD ART ONLINE

ソードアート・オンライン

特集で振り返るアニメ版SAO

Newtype本誌に掲載されたスタッフやキャストの当時の発言をひもときながら
TVアニメから劇場版に至るまでの同シリーズの軌跡をたどる!

大澤信博 プロデューサー

「この作品をアニメにしなくて何をアニメ化するのかと思ったんです。王道のストーリー、キャラクター、燃えるし、萌えるし、エンターテインメントとして多くの要素が揃っていると思いました。全部の要素を満たす、詰め込んだ作品にしたいなと考えました」

というのはジェンコの大澤信博プロデューサー。人気小説「ソードアート・オンライン」(以下「SAO」)のアニメ化を進めるプロデューサーだ。彼は『世紀末オカルト学院』なども手がけた伊藤智彦監督とともに制作を進めていく。

「伊藤智彦監督を知ったのは、アニプレックスの岩上敦宏プロデューサーの紹介だったんです。彼が手がけた『世紀末オカルト学院』や他作品を見させてもらって、岩上さんが言う"ていねいさや作品のテイストのとらえ方"に感心しました。なにしろ、若いですしね。『SAO』はオンラインゲームの世界なので、若い感覚がいいんじゃないかと」

オンラインゲームの世界に閉じ込められたキリトは、仮想世界からの脱出を懸けてゲームクリアをめざす。閉じ込められたプレイヤーたちが協力し、サバイバルとスリリングなデスゲームが繰り広げられるのだ。

「『SAO』のアニメ化ってやってみるとすごく難しいんですよ。主人公のキリトはカッコよくないといけない。ヒロインのアスナってめちゃめちゃかわいくないといけない。しかも世界観が特殊で、第1話からゲームの中なんですよ。単なる異世界ではない、近未来のゲームのルールが設定された世界。だけど、ゲームの中で死ぬと現実の中でも死んでしまうわけですから、生々しいんですよね。小説で書かれたゲームのアニメ化というメタのメタなんだけど、死んじゃうかもしれないっていう、ヒリヒリ感や危機感が、すごくリアルなんです。主要るキャラクターたちの思いや会話をしているシーンが、現実世界があるからこそ描けているんです。バーチャル世界をバーチャルに描くとリアルが見えてくる。これは作品をつくっていておもしろいことです」

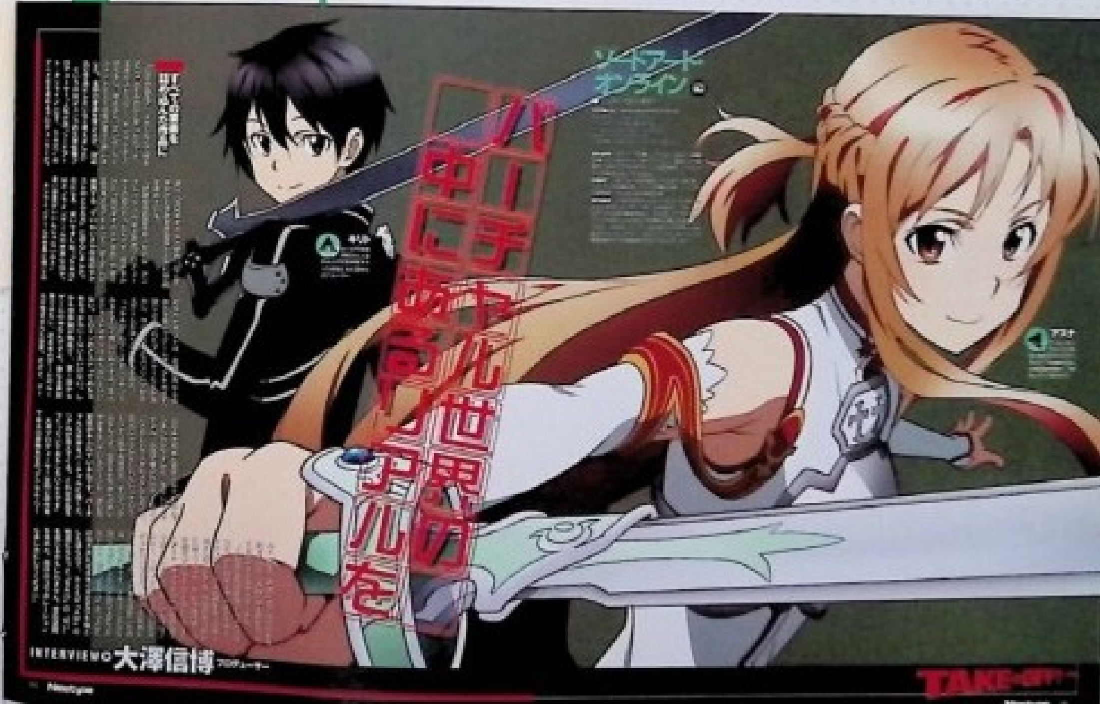
大澤プロデューサーは同じ原作者である川原礫氏の「アクセル・ワールド」(AW)のアニメ化も手がけている。「AW」は4月から、ひと足先にオンエアスタートだ。

「この2作品の同時期アニメ化のプロジェクトのキーマンはアスキー・メディアワークスの編集者・三木一馬さんなんですよ。今回のきっかけには2つあって、ひとつは作家・川原礫氏が『アクセル・ワールド』と『ソードアート・オンライン』の両作品を手がけていること。もうひとつはアスキー・メディアワークスの20周年だったということ。そこで同時期にアニメ化しようと話題を調整したのは、僕の仕事です。2作つくるなら同じ時期にやらないと盛り上がりがないなと(笑)。『SAO』と『AW』は双方共に近未来のMMOを題材とした話なので、たとえば『AW』の冒頭にちらっと『SAO』の"匂い"を感じられるかもしれません。世界観を含めた、両作のコラボレーションも楽しみにしてください」

2012年4月号

プロデューサー取材でスタート!

初めて本誌で特集したのは、放送開始の4か月前。キャラクターデザインの足立慎吾の描き下ろしイラストとともに、当時ジェンコに在籍していた大澤信博プロデューサー(現EGG FIRM代表取締役)がアニメ化の経緯を語った。ちなみに大澤が文中で言及している伊藤智彦監督の"若さ"……放送開始時、伊藤監督は33歳だった。



REREAD >>>

伊藤智彦 監督

ゲーム内の死が、現実世界の自分の死を意味する――最新オンラインゲームの中に閉じ込められた人々の命懸けのサバイバルが始まる。本作の監督は『世紀末オカルト学院』で注目を集めた伊藤智彦。彼はどんなゲーム世界をつくるのか?

「川原礫さんが書いた原作を読んだとき、アニメーションにするにはハイカロリーな作品だと思いました。ファンタジーものだし、1万人が暮らす世界を描かなくちゃいけない。でも、そこから逃げちゃダメだと思って、まずはMMO(大規模多人数オンライン)RPGをプレイするところからじっくり取り組みました」

今回のゲームの世界「アインクラッド」は百層にわたる世界。階層が移り変わるごとに雰囲気が変わっていく。

「テーマは『世界遺産』。各層ごとにいろいろな世界を混ぜるように考えました。『世界遺産』をモチーフにしつつ、断片的なものではなく、アニメーションならではの表現に挑戦したいと思っています」

そこで主人公のキリトは孤独な戦いを続けるソロプレイヤー。彼はヒロインのアスナたちと出会い、過酷な現実を乗り越えていく。

「キリトは達人プレイヤーなんですが、中身は14歳の少年なんですよね。14歳ならではの感情を描くことで、生と死のドラマを描いていければと思っています。アスナはかわいくて強くて料理もうまい完璧超人。最初はとっつきにくいかなと思ったんですが、絵コンテを描くうちにどんどん好きになりました。原作だとキリトの目線ではかわいらしい。女の子から愛されるようなキャラクターにしていきたいなと思っています」

はたして少年と少女たちは生きて戻ることができるか。戦いが始まる。

「本作は『ボーイ・ミーツ・ガール』の物語でもあります。若い人たちに、キリトやアスナにあこがれてもらえるような作品にしていきたいと考えています。言葉を忘れずにつくっていきたいですね」

2012年6月号

最多登場の伊藤監督 始まりはここから

放送開始2か月前のタイミングで、女性キャラクターのイラストとともに、伊藤智彦監督が登場。インタビュー内には、『世界遺産』『ボーイ・ミーツ・ガール』といった作品制作におけるキーワードが登場している。このイラストの描き下ろしも足立慎吾が担当。

COLUMN

リアルに描くPCの世界

伊藤監督は実際にオンラインゲームをプレイし、その感覚をアニメに盛り込んだ。「オンラインゲーム中に会話をすると、向こう側から生身の人が答えてくれる。そこがおもしろかった。本作でキャラクターが死ぬときは、血も肉もなく、あっさり消えていく。でも、さっきまで会話をしていた相手の存在感が一瞬でなくなる。はかなさや重さを演出面で見せたいですね」

REREAD >>>

足立慎吾

キャラクターデザイン

前代未聞のデスゲーム「ソードアート・オンライン」の中で、いきいきと戦い続けるキャラクターたち。彼らのキャラクターデザインを担当しているのは「WORKING!!」で注目を集めた足立慎吾氏。

「実は、僕も昔々MMORPGを遊んでいたくちなんで、《SAO》の仕事をいただいたときは、すでにロケハンはすんでいる（笑）みたいな気分でした。だから、登場人物の気持ちがすごくわかるんですよね。ボスを倒すために、どれだけ徹夜プレイをしないといけないかとか（笑）。MMORPGならではの、あの雰囲気を出したいなと思っています」

今回は表紙イラストを担当しているabecの挿絵イラストと別にアニメ用に描き起こした設定をベースにして、アニメ用のキャラクターデザインを新たに描き起こしている。

「abecさんの絵の雰囲気をいかしながら、アニメで仕事できる形を考えました。挿絵に登場していないキャラクターも含め、abecさんからデザインをいただき、キャラクターデザインをしました。アニメフィルムになったときに、[illegible]かわいらしさを出せればいいなと」

伊藤（智彦）監督からのオーダーは「かわいらしい女の子を描いて欲しい」。かわいらしさを出すために、伊藤監督とやり取りしていい表情をつくっていった。

「伊藤監督は[illegible]ニュアンスを大事にしているんです。[illegible]これからいろいろな表情のシーンを描いていくことになりそうです」

クールな一面をもつ、主人公のキリトとヒロインのアスナは、この作品の中心人物。はたして2人のデザインのポイントは？

「アスナの容姿はかわいいんですけど、厳しい表情が多いんですし、原作がある作品なので、いわゆるかわいらしいシーンが少ないんですよ。日常シーンで、かわいらしい表情を描けたらいいなと思っています。キリトは弱い印象があまりないんですよね。孤高の人ですし、どちらかというとダークヒーローのようなイメージがある。伊藤監督に相談しながら、キリトの表情を描いています。本来の中では知らなかったキリトの表情と出会えるのが楽しみですね」

そしてキリトが旅の中で出会う、女の子たちもまた作品の重要な魅力だ。

「リズベットはツンツンしているところがいいですね。表情のイメージがわきやすいんです。頭が多くて描くのは大変なんですが、個人的には好きなキャラクターです。シリカは……僕は子供を描くのは初めてなので、本当に楽しいです。MMORPGをやっていたころ、僕のキャラクターの設定がビーストテイマーだったこともあり思い入れも強いです」

MMORPGにハマっていた時期は1～2年間ほど。最後には友人とギルドを結成されて、やっと満足に遊べていたのだという。あの思い出は、[illegible]にもいかされている。

「あの一番面白かった時期を[illegible]作品との出会い[illegible]。《SAO》の[illegible]して、[illegible]思えるようにしたいです」

2012年7月号

2012年7月号

当時のBPは巻頭特集クラス!!

[illegible]

REREAD >>>

戸松遥
アスナ役

第1層のボス討伐に向かうため、キリトと初めてパートナーを組んだアスナ。のちに〈閃光〉と呼ばれる細剣剣士を演じているのは戸松遥だ。

「アフレコ前に原作を読んで大好きになりました。私、オンラインゲームで遊んだことはないんですけど、〈SAO〉は実際に遊んでみたいです（笑）。第1話のアフレコを見学させていただいたんですが、そのときに伊藤智彦監督からお手紙をいただいて、そこには今後の展開とアスナの心情の変化が書かれていたんです。初登場となる第2話の前に、アスナの演技についてじっくりと考える時間をもつことができました。原作とアニメ版のアスナは同じように描かれているんですが、アニメ版は物語の時系列が違うんです。そのときの目標や心情の違いをうまく出せたらいいなと思いました」

第2話はキリトとアスナの出会い。アスナは〈SAO〉のことをよく知らない初心者として描かれている。そこから徐々にアスナはキリトに近づいていくのだが……。

「私にとってアスナは憧れ。こんな女子になりたかったなと思える存在です。ゲーム内ではすごく強くて、戦闘でも主導権を握って戦い、精神的にも大人です。だけど、キリトと恋をするとその子としてかわいらしくて（笑）。実際に見ても、ムシが苦手だったり（笑）キリトにしか見せない表情があるし、そういう部分をうまく表現していきたいです」

いよいよアスナの活躍が始まる。ミスと死が隣り合わせのぎりぎりのデスゲームで彼女は何を見るのか。

「第2話で初めて自分たちの目の前でプレイヤーが消えてしまった瞬間は衝撃的でしたし、ゲームの中で負けると、本当に死んでしまう。その[illegible]状況で人々がどう行動するのかも気になります。[illegible]する人も、手紙に現れて生んでいる[illegible]いる。[illegible]と思います」

2012年8月号

アスナ推し！
戸松遥推し！

第1話放送直後に発売した特集。第2話から登場するヒロイン・アスナ役の戸松遥のインタビューを軸に、物語の世界観やキーワードを解説している。EDは戸松のニューシングルということもあり、楽曲に関する彼女のコメントも寄せられている。

2012年7月号

松岡禎丞 キリト役

キリト君はさまざまな意味で、強い男の子だなと、共感する部分がたくさんありましたね。この時代の子で、ここまでの行動力はすさまじいなと思いました。作中ではゲームじゃないリアルな生死がかかわってくるのですが、だからこそ生まれる、一瞬一瞬の想いがせつないほど伝わってきて、思いっきり泣ける作品、挫折しそうなときに元気をもらえる、何度でも読みたくなる作品ですね。

戸松遥 アスナ役

本当の生死にかかわるオンラインゲームの世界に閉じ込められるという設定にまるで自分も「SAO」の世界に入ってしまった感覚に陥ってしまうくらい夢中になりました。ふだんあまりゲームはしない私でもひとつひとつの場所や風景、感覚などとても想像しやすく、ソードアート・オンラインの大ファンになってしまいました。強さと女の子らしさの両方をトップレベルに兼ね備えているアスナですが、戦闘中の強さを発揮するときとキリトといっしょにいるときの恋する等身大の女の子のときの2つの面が合ってとてもかわいいなあと思います。

高垣彩陽 リズベット役

原作を拝見して、実際の現実と仮想世界の関係性についても考えさせられました。ゲーム中での死や、恋心、友情……登場人物たちがその世界を生きているからこそ、データではとどまらない想いが描かれているのが印象的でした。リズベットはとてもいい子だと思うので、「この子に幸せになってほしいなぁ」と願いながらキャラクターに向かわせていただいています。あと、茅場さんはいろいろな意味で気になります！

日高里菜 シリカ役

原作を読んでいたら本当に〈SAO〉の世界観に引き込まれていきました。ドキドキハラハラ感はもちろん、キャラクターひとりひとりが本当に魅力的で、どんどん先が読みたくなる作品だなと思いました。今いちばん気になるのはユイです。アスナとキリトのことをママ、パパと呼んでいる姿が本当にかわいくて大好きです。パーティーを組むならキリトです。技術はもちろんありますし、キリトに付いていけば強くなりそう!!（笑）

伊藤かな恵 ユイ役

私はあまりゲームに詳しくないのですが、こういうゲームが近い将来できるんじゃないかと思うくらいリアリティがあり、作品の中に引き込まれました。ユイはAIではあるのですが、感情も表情も豊かでとにかく素直でかわいいです！パーティーを組むならキリト君です！とにかく守ってもらいたい!!できることならみんなに守ってもらいたいです!!（笑）

REREAD >>>

LiSA
オープニングアーティスト

デジタルの仮想世界で人間の魂が響き合う。オープニングテーマを歌うアーティストはLiSA。彼女もまた、この〈SAO〉の世界に心を奪われた読者のひとりだ。

「最初はもっと仮想空間の話だと思っていたんです。でも、実際には人間同士の絆や対立の話がメインで、むしろ生々しくて。オンラインゲーム内での『死』が、現実の『死』に直結するという設定な世界。その中で人間らしくどう生きるか。キリトたちを見ていて、自分を投影するところや学ぶところがある作品だと思いました」

OP曲「crossing field」は、LiSAにとって新しい挑戦になった楽曲。いかに〈SAO〉のキャラクターたちの感情を、歌に込められるか。想いの強さが求められている。

「今回、たくさんの候補曲をつくっていただいたんです。その中から〈SAO〉にふさわしく、私がいちばん思い入れをもって歌うことのできる楽曲を選ばせていただきました。〈SAO〉はバトルが多い作品なんですが、同時に登場人物たちのみんなが現実の悲しさを抱えていて、オンラインの空間の中で結びつき、絆ができていく。そういうイメージの楽曲だと思います。これから本格的にレコーディングなのですが、今回は私自身の感情を表に出すだけでなく、登場人物たちの気持ちになりきるように歌おうと考えています。キャラクターのメッセージを伝えてみたいんです」

彼女がソロデビューして1年が過ぎた。その1年の活動を通して、彼女の成長がここに込められている。

「キリトとアスナはお互いを信じることで、恐怖を克服して、強くなれた。その『信じる強さ』を、私は自分の音楽活動で実感しているんです。ファンの皆さんがいることで、今の自分を信じられるようになれた。ソロデビューして1年が過ぎましたが、その力がすごくわかるんですよね。だからこそ『SAO』のメッセージと自分の想いを重ねて歌うことができるんじゃないかと思います」

REREAD >>>

伊藤智彦
監督

2人の剣士が世界を変える。キリトとアスナは〈SAO〉の世界でも最強の部類に入るキャラクター。この主要人物の魅力を伊藤智彦監督はどのように描くのか。今回はキャラクター中心にお話をうかがった。

「ヒロインのアスナは強いし、ルックスもかわいいし、料理もうまい。完璧な女の子なんです。なんでもできちゃうと、視聴者の皆さんも『自分にはこの女の子は遠すぎるかな……』と思っちゃいますよね。だから、最初はアスナの[illegible]きになれるポイント」を探していました。アスナの[illegible]ーンをうまく拾っていくことができたら、きっと皆さんにも『アスナいいじゃん』と思ってもらえるんじゃないかと」

序盤では主人公とヒロインの心が近い[illegible]、そのていねいな描写で、ヒロインの魅力を増していく。一方、主人公のキリトはクールな強剣士。ナイーブな少年の一面をどう描くのか。

「キリトは自分から表情を大きく変化させないタイプの少年なんです。そこで、相手から何か言われたときのリアクションで、いろいろな表情を出していきたいなと。原作には〈SAO〉の中では感情表現がややオーバーになるという設定があるので、それを利用してややオーバー目のリアクションをさせています。原作にあるコメディ部とシリアス部をうまく両立できるようにしたいなと思っています」

第1話がいよいよ放送。[illegible]

「第1話は、世界観に視聴者の方々に引き込まれてもらえるような作業を丁寧に進めていきたいですね。また、第2話はアクションが見どころです。[illegible]楽しみになるような作品になるようにしているので、期待してください」

REREAD >>>

松岡禎丞
キリト役

—『ソードアート・オンライン』(以下SAO)アインクラッド編も終了しました。松岡さんにとってアインクラッド編とはどんな印象がありますか?

松岡 僕は原作を読んだときから、キリトに激しく感情移入していて、今回キリト役に選んでいただけて、すごくうれしかったんです。前半は本当に原作の言葉でドン底に落とされて死の恐怖を味わい、中盤は本物の死と感じないんやアインクラッドで暮らそうとする人も現われる。キリト君の変化が興味深かったです。

—そんな松岡さんはキリトにどのようにアプローチしましたか?

松岡 キリト君はふだんはボーっとしているんですけど、戦うときは鬼のような気迫を見せる。最初はアフレコで苦戦しましたね。「そんなに最初から勇者じゃなくていいよ」とよくダメ出しをいただきました。キリト君はなんだかんだいってゲームが好きで、年齢相応にこのゲームを楽しんでいるんですよ。「あんたもこうして寝転がってみればわかるよ」とアスナに言うシーン(第5話)があるんですが、とても印象的で。僕自身もこの世界にいたらこんなに楽しいんだろうと思っていました。

—アインクラッド編で結ばれるアスナとの関係はいかがでしたか?

松岡 アスナは最初キリト君とウマが合わないんですよね。でも、キリトに感化されて世界を楽しみはじめる。年齢相応の幼さももっていて、かわいいなと思いました。第25話の「結婚しよう」というセリフはとても緊張しました。自分がヘタれのせいなのか(笑)、「結婚しよう」と録音で言いながら「こういうときどうしたらいいんですかね?」と聞いてしまいました。みなさんの答えは「ここは男を見せろ」と。

[illegible]

2012年11月号

ひとつの物語の終結 新しい物語の始まり

[illegible]

2012年9月号

キリトを取り巻く仲間たち

第1クールの中盤のタイミングということもあり、それまでにキリトが出会った主なキャラクターをまとめている。アスナはもちろん、クラインやシリカといった前半話にまで強く絆を結ばれた者もいれば、サチのような別れを体験した者も……。

2012年10月号

今月号の表紙の指輪がまぶしい……

過酷な戦いのなかで結ばれるキリトとアスナ。そんな2人をフォーカスした記事展開となっている。描き下ろしイラストにはユイの姿も。ちなみにこの号に掲載したキャラクターランキングでついにキリトが男性部門の1位を獲得。アスナも女性部門で[illegible]位にランクイン!

REREAD

伊藤智彦

監督

――いよいよ「アインクラッド編」も完結。アニメの「アインクラッド編」は原作のエピソードを時系列順に並べ替えた構成でしたね。

伊藤 そうですね。原作を読んでいるとアスナが出てきて、すぐにキリトと仲よくなってしまう。こんなかわいらしい女の子と仲がいいなんて、ちょっと感情移入しちゃいそうで。もう少しフラットな状態で2人の関係を描ければと気を遣っていたんです。キリトはモテてしまう主人公なんですが（視聴者に）嫌われちゃいけない。悩みのある主人公だけど根暗は困るし、ほっておけないよね……と、そういう気持ちになってもらえれば。

――伊藤監督にとってキリトを描くことは難しいことでしたか？

伊藤 キリトに似たところを自分の中に見つけながら、描いていきました。自分が社会に嫌われないように意識していることを、キリトにもやらせてみて。それで反応を見ていたところもあります。キリトの評判が悪いと、自分もわかり易すという。

――《SAO》はキリトの武器も衣装もだんだん変わっていきます。

伊藤 かなり設定面が膨大な作品ですね。ゲーム的な設定は、アニメの演出として助かる部分もあって。キリトのような線の細いキャラクターの強さの説得力を出すときに、レベルや武器があるとはっきりと「こうだ！」と見せられますから。

――第2章で変わったキャラクターは？

伊藤 意外と変わったキャラクターは脇役だったんですが、周りを意識したキャラクター、アスナでそれをやりたかったんです。アスナは原作だとも嫌われないキャラクターにしたかったんです。アスナに感情移入できる人もいるかもしれないし、そういう視点も意識しているんですけど、それを前半には明かせない。部分的なポイントで魅力的に見せるのが難しかったんです。

――伊藤監督にとって意外だったところはどんなところですか？

伊藤 実はアインクラッド編の最終話なんです。それまで淡々と作品をつくってきたつもりなんですけど、最後のアスナが倒れるシーンにはかなり意識があります。絵コンテを描いていても「ここで別れちゃうんだ」と思うと感情が高くなって筆が止まる……。最初は苦労したアスナですけど、最終話のころには好きになっていたんじゃないですかね。

――続く「フェアリィ・ダンス編」の舞台アルヴヘイム・オンライン（ALO）はどんな世界ですか？

伊藤 世界樹を中心にした世界なんですが、パッとイメージのあるような世界観とはちょっと変える方向で進めています。《アインクラッド》同様、ゲーム的要素と現実空間の地続き感をどこまでやれるか。よりファンタジー色は強くなりそうです。基本は原作と同じさんの種族準拠なんですが、《ALO》には9種族のキャラクターがいるんですが、原作にはほぼ4種族しか出ていないんですよ。そこで残りの種族を○○さんに描き下ろしていただきました。

――今回は「飛ぶ」というアクションも楽しみです。

伊藤 そうですね。さらに今回は魔法が使えますから、遠距離戦闘も含め新しいアクションが描かれると思います。魔方陣が出て魔法を詠唱するというおなじみの魔法アクションも、一歩進んだアプローチをしていきたいと思っています。

2012年12月号

互いに最初は気づかない兄と妹

和人（キリト）の妹・直葉とリーファが描き下ろしイラストで初登場。《フェアリィ・ダンス編》の舞台、アルヴヘイム・オンラインに登場する4人のキャラクターたちをピックアップ。設定画を交えながら、各自の動向や今後の展開をまとめている。付録にはクリアファイルも。

REREAD

竹達彩奈

桐ヶ谷直葉／リーファ役

アスナが幽閉されている世界樹を守るのは、難攻不落の強敵・守護騎士。あまたの手練れが散ったそのクエストをキリトはついに攻略する。彼を全力でサポートし、クリアへと導いたのはリーファだった。複雑な気持ちを抑えながら、キリトのことを想いつづける直葉とリーファ。そんな2人を演じる竹達彩奈は、彼女たちのことをどう考えるのだろうか。

「直葉は、ひたむきでけなげな女の子だなと思います。《SAO》の世界に囚われ、ずっと眠っている和人に寄り添い、見つめてきました。一方で、お兄ちゃんがハマった世界がどんなものだろうと、自身も《ALO》の世界に飛び込む度胸もあります。リーファは、直葉に比べると気が強い。でも、まったくの他人だったキリトのことを心配し、全力で支えてあげることができる正義感の持ち主でもあります。2人とも、目標をもったこと、自分が正しいと思ったことに全力でぶつかることができる人。"今"を一生懸命に生きている女の子なんだなと思います」

そんな2人を演じるときに、気をつけていることはあるのだろうか。

「『フェアリィ・ダンス編』の1話で初めてリーファを演じるにあたり、監督からは『直葉＝リーファだとわからないように演じてほしい』との指示がありました。それを受けて、直葉は素直な優しい女の子、リーファは強気をぐっと前面に押し出した女の子だということを意識して演じたんです。結果的に、その演技は好評でうれしかったですね」

一方で、物語が進むにつれて、変化が生まれたという。

「《ALO》の世界がリアル過ぎるからだと思いますが、直葉とリーファが同一に近いかたちに融合するようになったんです。きっと、ゲームの世界に本腰を据く直葉は、もっとそう思ったんじゃないのかな。特に、第21話の後半なんてそうですよね。直葉は、ゲームに熱中している自分を、和人に見られるのが恥ずかしい。だから、なるべくリーファでいようと努めるんです。でも、やっぱりキリトをお兄ちゃんだと思ってしまうんですよね」

物語は、クライマックスに向けてますます加速する。

「ここからの物語は、とにかくキリト君がかっこいい！　でも、もろいところを見せたりして……。そんなキリト君のギャップも楽しめるはず。そして、直葉と和人君の間の距離は近づくのか――。そのあたりにもご注目ください！」

2013年1月号

直葉は和人を…… これもまたせつない

TVシリーズ第1期の最終回直前、キリトとティターニア（アスナ）のせつない関係を描くイラストを加え、直葉／リーファ役の竹達彩奈のインタビューを掲載。2人が持つ絆の複雑な心境を語っている。コラムでは、ゲームの醍醐味というコメントも。

COLUMN

サラマンダー戦

「集団バトルでの回復役ってすごく難しいんですよ。うまくやらないとパーティが全滅してしまう。サラマンダーとの戦いのシーンでは演じながら『今、ものすごく重要な役割を私は担っているんだ』と思っていました（笑）」

ソードアート・オンラインⅡ

2014年7月号

ロングヘアのキリトで本誌初表紙

REREAD >>>

松岡禎丞
キリト役

伊藤智彦
監督

松岡禎丞
キリト／和人役

2013年2月号

主役と監督が語り合ったのは……

REREAD ≫

沢城みゆき
シノン役

——第2期からシノンとして登場するにあたり、沢城さんはどんな準備をされていましたか？

沢城　私はアニメ化がここまで人気が出る前に、ドラマCDでシノンをやらせていただいたんです。その時点では大きな闇を持っている子、くらいのイメージしかもっていませんでした。その後ゲームでシノンを何度か演じさせていただいたのですが、それはパラレルワールド的な感じで。いよいよアニメ化ということになりまして、まず伊藤監督から長文のレジュメをいただいたんです。それには「私にシノンを依頼した理由」や「シノンをやるうえで大事にしてほしいところ」「僕はシノンをこうとらえているけれど、沢城さんはどう思いますか？」といった問いかけが書かれていました。

——松岡さんたちが「恋の歌」と呼んでいるものですね。

沢城　はい、それです(笑)。そこに書かれた「シノンはいちばん人間くさいキャラクターだと思っている」という伊藤監督のことばが引っかかったんです。シノンって内向きに見えるんですけど、イラッとした感情を隠せずに表へ出しちゃうタイプなんですよね。その「恋の歌」には「ニコニコしていると思ったら、次の瞬間に機嫌が悪くなっている女性っているじゃないですか」と監督の気になることばもあって(笑)。ああ、それはわかるなと。自分と向かい合っている女子っぽい、他人からはわかりにくい感情の起伏といいますか。私も感情が顔に表れちゃうタイプなので「ああ、そういうとこってやっちゃうんだよなあ」って共感できました。その後に原作を拝読して、えらく胆力が必要なしんどい役どころだということがわかりましたが、選んでいただけたことがありがたいなと思いました。

——原作の5～8巻をお読みになったときの感想をお聞かせください。

沢城　原作を読む前は、長距離射撃のイメージというと「息を殺して撃つ」ぐらいだったんです。ところが原作の射撃シーンは、シノン目線で描かれていて、心拍数が上がると手が揺れてしまうとか、射撃と射撃の間隔に呼吸しないと照準がズレてしまうとか、銃撃の呼吸感が描かれていて、キャラクターの心拍数が感じられました。学校の友達にけんかをふっかけられるシーンも、過呼吸になりそうな詩乃の息遣いが伝わってきて、その描写にのまれるように感情移入というか、呼吸移入しつつ、読ませていただきました。

——シノンをどのようにアプローチしようと考えていますか？

沢城　シノンという存在と朝田詩乃という人間がいて、シノンはめっちゃくちゃ強いガンマンなんだけど、その根本にはティーンエイジャーがこじらせているワガママがあって。プロフェッショナルな軍人にはしたくないと思ったんです。プロじゃなく聞こえるように気をつけています。一方、朝田詩乃は「戦えないけれど、戦いたい人」であって「戦える人」じゃないんです。私はつい、ひとりで生きていける人のセリフの言い方になりがちなんですよね(笑)。それは岩浪(美和)音響監督から指摘されてつけた部分です。原作を読むと、詩乃はもともと生きる力をもっているんですよ。強力なエンジンを積んで生まれてきている。立ち向かえない部分と立ち向かおうとする部分、そのバランスを模索しながら、いままさに新しいシノンをつくっているような感覚があります。

——沢城さんはどんなところに本作の魅力を感じていますか？

沢城　単純に銃器がカッコイイと思いませんか？　ワクワクするし、1話30分の作品なのに劇場版を凝縮したような濃い密度を感じています。あと、主人公が強い系の作品って久方ぶりな感じがして、男の背中を目で追ってしまう作品だと思います。

——第2期を期待するファンの皆さんにひと言。

沢城　本作はこまやかな心理描写がたくさん入っていて、演じる側も一瞬も気が抜けない映像になっています。キャスト側も必死に収録しているので、楽しみにしてください。

2014年7月号

REREAD ≫

時雨沢恵一
銃器監修

——今回、時雨沢さんが参加した経緯をお教えください。

時雨沢　アニメ『SAO』のプロデューサーがジェンコの大澤(信博)さんといって、私の作品『キノの旅』のアニメ版のプロデューサーだったんです。電撃文庫の「秋の祭典2012」でお会いしたときに、「実銃を撃ちにいきたいんだけど、いいところを知らないか」と聞かれたんです。それで「グアムなら射撃場が5か所あって便利ですよ」とお話したんです。そうしたら「来年の3月ごろグアムにいっしょに行きませんか」と大澤さんから誘われて。その後「銃器監修をやりませんか」という話をいただいたんです。お役に立てるのならぜひやりたいと、半ばこちらからもお願いしたかたちになります。

——実銃を撃ったグアムではどんなことをしていたのでしょうか。

時雨沢　まず、本編で登場する銃のリストをお渡ししまして、同じものか、近い銃をそろえていただきました。シノンの「ヘカートⅡ」は入手が難しいので、同じ弾を使う銃を用意していただいています。銃のレクチャーは射撃場のスタッフさんにお任せして、私は自腹で弾代を出しまして、ひたすら撃ちつづけていました。800発くらい撃ったかな。音響スタッフさんはその音を録音していたので、その音が本編で使われているかもしれません。

——銃器監修とは具体的にどんなお仕事なのでしょうか。

時雨沢　私もどんな仕事をするのかわからなかったんですが、今回の私の場合は、脚本を送っていただいて、明らかに銃器の描写でおかしいところがあれば、そこに疑問点を出させていただくというやり方になりました。脚本上、銃の決まっていないキャラクターがいれば「この銃がおすすめです」とアイデア出しもしています。絵コンテもチェックさせてもらっています。他にも、A-1 Picturesのスタジオに大量のエアガンを持ち込みまして、実銃の映像資料とともに参考資料としてお渡ししました。

——今回起用されるにあたり、川原さんとはお話をしましたか？

時雨沢　川原さんとは原作の第6巻『ファントム・バレット』編が出たときにお会いして「すごくおもしろかったです。だけど一か所だけ銃器の描写で気になるところが」とお話ししました。それはすでに版を重ねるなかで修正されているようです。

——最初から銃器の監修をしているようなものだったんですね。今回、楽しみにしている場面があれば教えてください。

時雨沢　序盤にキリトが絡んでくる銃撃戦の場面があるんです。お互いを避けるゲームをするんですが、そのときのガンマンが使うのは、私のアイデアで「スコフィールド」という西部劇の銃になりました。弾込めのときに銃身を折るなどの動作が描写されるのですが、作画さんには大変だったと思いますが、絵コンテでその動作が描写されていたので、映像を観るのが楽しみです。もちろん、ヒロインのシノンの「ヘカートⅡ」の描写も楽しみです。シノンの「ヘカートⅡ」入手前の装備銃器は設定がなかったので、川原さんにお伝えしてフランスの「FR-F2」を採用していただきました。この銃はカッコイイし、私も個人的に好きなので映像化が楽しみです。私が監修して大きく変わったのはシノンのサブウェポンです。原作ではサブマシンガンだったんですが、彼女の腕だと大きすぎるので、フルオートで連射できる拳銃に変更させていただきました。拳銃が好きな「G18C」もマニアックで楽しみですね。今回、おそらく初めて映像化される銃がたくさんありますので、そちらもぜひ楽しんでいただければ幸いです。

REREAD ≫

川原礫
原作

——アニメ化第2期を迎えての感想をお聞かせください。

川原　いつ第2期が決まったのか、もう覚えていないんです。脚本会議が始まったのも、すごく早い時期でした。第1期の放送が終わった瞬間から『Extra Edition』、第2期と続いていき、制作的に切れ目はなかったんです。ただ原作としては第5巻からガラリと世界観が変わるので、映像が楽しみです。

——そのなかでも楽しみにしていることを挙げるとすればどこでしょう？

川原　《GGO》にはキリトと同じくらいウェイトのある、シノンというヒロインが登場します。シノン役の沢城さんとキリト役の松岡さんが掛け合うシーンが今から楽しみです。キリトにとっても今回は自分の過去と対峙する話なので、いくら強くても強いばかりではいられない。弱音を吐くシーンもある。それがどういう表現になるかお期待しています。あと、松岡さんが演じる「キリ子」もどうなるのか。これも楽しみですね。

——川原さんとアニメ『SAO』のかかわり方をお教えください。

川原　基本的には脚本会議に参加して、脚本を読んでいろいろ意見を言うのが仕事です。細かい設定のチェックや、求められれば足りないものに設定をつけ足す作業をしています。あと、題材がゲームなので専門用語があるんですね。その専門用語の表記をチェックするために、アフレコにも参加させていただいています。

——今回、伊藤監督とお話したことで印象に残っていることは？

川原　飲みにいったり、ロケハンにもいっしょに行ったんですが、そういうときはあまり自分の作品の話を監督と向かってはしないんですよね。メールで質問があるときとかで、何か答えるという感じです。たとえば《GGO》のプレイヤーたちはメインアームとサブアームの銃を持っているんですが、伊藤監督から「メインアームは右手、サブアームは左手という設定をするのか」という問い合わせがあったんです。「たぶんメインアームとサブアームを左手で持ち替えていると思います」と返事をしました。《GGO》には実在する銃が登場するんですが、あくまでゲームのなかなのでゲームならではの部分がたくさんあるんですよね。その落としこみがおもしろいところでした。あと、伊藤監督と相談したのは薬きょうとマガジンですね。薬きょうは銃から排出された後一定時間がたつと消えるんですが、空になったマガジンはどうしようか、と。しばし2人で考えてマガジンは残す(消えない)ことにしました。本来のゲームだと、画面に表示されるものが増えるとゲーム機の負荷が重くなってしまう。だけど《GGO》は夢のゲーム機で動いているゲームなので、そうならない。無限の計算力と描写力とストレージ容量があるという設定でやっています。

——アニメになって、川原さんが変化したことは何ですか？

川原　原作を執筆するときに映像にしにくいシーンがあるんですよ。たとえば、登場人物がひたすら会話するシーンは映像として、つらいですよね。原作を書くときに、そういうシーンは映像的に飽きさせないように、なるべく登場人物に動きを入れて、読者さんの脳内で映像化されやすい見ごたえのあるものにしたいと考えているんです。あと、執筆中はキリトのセリフが松岡さんの声で聞こえるようになりました。不思議なものでまだキャストさんが決まっていないキャラクターの声は聞こえないんですよ。そろそろシノンが沢城さんの声でしゃべりはじめるころかなと(笑)。

——アフレコをご覧になって、沢城さんの芝居はいかがですか？

川原　ドラマCDでシノンの役を沢城さんにお願いしたのは私だったんです。シノンのクールさを出せるのは沢城さんだろうと。そしてそのときは[illegible]シノンを演じてもらっています。今回初めてシノンのクールさ、強さと弱さを出してもらっていてすごくイメージどおりだったなと。うれしく思っているところです。

——アニメ化することは川原さんにとってどんな刺激になっていますか。

川原　アニメをつくるのはチームの一員として[illegible]です。[illegible]んです。アニメは[illegible]。[illegible](笑)。次第にチームのお手伝いができたらいいなと思っています。

RE:READ
足立慎吾
キャラクターデザイン／総作画監督
山下祐
サブキャラクターデザイン／総作画監督

――キャラクターデザイン&総作画監督が2人という異色のスタッフ構成のTVアニメ『ソードアート・オンライン』ですが、それぞれの役割はどのように分担されているのでしょうか？

足立 メインのキャラクター設定を僕が担当して、それ以外のキャラクターを山下くんにお願いするという形ですね。総作画監督は1話交代で半分ずつ担当しています。MMO（大規模多人数参加型オンラインRPG）が舞台なので、とにかく登場キャラの数が半端じゃないんです。

山下 作業を2人で分担しているので、作業量は他の作品と比べてライトめになっていますが、その分、足立さんも濃い仕事ができるでしょうし、そういう意味ではこういった編成もアリだと思いますね。「足立慎吾の絵を吸収したい！」って気持ちもありましたし、純粋に『足立さんの絵を描いてみたい』という気持ちもあったので、作品に参加するのがとても楽しみでした。

――足立さんといっしょにお仕事をされてみて、感想はいかがですか？

山下 足立さんの作監修正が入った絵を見ると……結構、設定とまた違った印象の絵になっていて（笑）。

足立 あれ、そう？

山下 設定に忠実に描くだけじゃなくて「足立さんがめざしているであろう絵を描く」っていう方向に意識を切り替えたんです。そうすると作画が詰まっていたカットがすんなり描けたりして。「設定に縛られすぎないほうがいいかも」ということに、最近ようやく気がつきました（笑）。

足立 同じ印象をもってもらうには、同じことをやっていたらダメなんじゃないかって思うんです。前回の放送から2年が経って、アニメも進歩しているし、流行りの絵柄も変化していますよね。2年前と同じ設定で、同じ絵を描いていくことが正しいとは思えないんです。時代の変化に敏感に対応していかないと。

山下 正直、自分自身も2年前と同じ絵は描けないですからね。自分でキャラ表をつくってシリーズ物を描いていても、最後のほうは設定と絵が変わってますし。結局、いちばんなじむ絵に落ち着いていくんですよね。

足立 やっぱり数を描かないとね。描いている内に少しずつ、いいと思う線に近づいていく感じ。その現状のベストを、2期用のキャラクター設定として新たに描き起こしました。

――オンラインゲーム同様、絵も随時アップデートされているんですね。

足立 設定通りに描いてくれた絵を「いや、こうじゃないんだ」って修正したら「設定と違うじゃん」って怒られちゃいますからね（笑）。

――2期では舞台がGGOへと移り、キリトの外見も大きく変化しています。

足立 原作サイドから「女の子だと思って描いてください」というお話もありました（笑）。今回、キリトが外見をランダムに選んだ結果、見た目がまるで女の子みたいなアバターになってしまっているんです。ただ内面はもちろん男の子なので、仕草や動きが女の子っぽくならないように気をつけています。そのさじ加減が難しいですね。

――新キャラのシノンは、伊藤監督によると相当露出度が高めだとか？

足立 おヘソの下辺りの部分、他の部分は布で隠されているのにここだけ肌がむき出しになってるんですよ。

一同 ははは……。

足立 あと、後ろ姿のお尻のこんな部分が、こーんなことになっていたり……（詳細は本編で確認！）。

山下 いいなぁ……。僕、この現場に入ってから女の子をほとんど描いてないんですよ。「このままだと僕、おっさん描くのがどんどんうまくなっちゃいますよ〜」って声を大にして主張しつづけているんですけど。

足立 でも、そういう時期もきっと大事なんじゃないかな？

一同 （笑）。

足立 でも山下くんのほうが原作に名前が登場しないオリジナルキャラを描いてるじゃない。2期第1話の「MMOストリーム」の司会の女の子とか。

山下 あのネコ耳キャラですね。あれは伊藤監督の案なんです。アニメ放送前なのに、先にコミカライズ版に出てきてびっくりしました（笑）。

足立 僕のお気に入りは「酒場」っていういじめっ子キャラ。その取り巻きBも好き。

山下 看護師の安岐ナツキもいい味出してますよね。

足立 キリトがGGOにログインするときにサポートしてくれる看護師さんだね。ナースの安岐さんだから、安岐ナース（秋ナス）。

山下 名前好きですよね（笑）。

足立 僕、愛すべきブサイクを描くのが好きなんです。美人でも隙があるわけでもない、教室の隅っこにひっそり座っているような、そんなキャラクターも大切に描いていきたい。だって美人ばっかりの世界なんて、つまらないじゃないですか。

――作品の見どころも満載ですが、注目して見るべきポイントは？

足立 2期がこれまでの物語と大きく異なるのは「銃がメインウェポンの世界」ということ。実在の銃が登場するので、嘘がバレやすいんです。昨年の春に、伊藤監督と銃器監修の時雨沢恵一さん（『キノの旅』原作者）、スタッフのみんなとロケでグアムに実銃を撃つ機会がありました。メイン銃器の射撃音のサンプリングだったんですが、やっぱり実物の迫力はすごかったですよ。

山下 先日完成したラッシュを見たんですが「ゲームが変わるだけでここまで世界が変わるものなんだ」と改めて思いました。これまでの世界観と違って、ダークな雰囲気というか。あとは、剣とはひと味違った銃撃戦のアクション。新しいアクション作画監督のスタッフなので、また違ったアプローチの映像が見られるんじゃないかと思います。

足立 アクション作画監督に竹内哲也さん、銃器作画監督の[illegible]さん、エフェクト作画監督の[illegible]太さん、他にも力のある若手アニメーターがこの作品に参加してくれています。各スタッフが自分の得意なスキルを活かし、足りない部分を補い合いながら作品作りに取り組んでいます。『SAO』はこれだけのスタッフを集め、そしてその力をひとつに結集することができるアニメなんだと思います。

――アニメ制作の最前線で戦いつづける「制作組」の皆さんのグランドクエスト、しかと拝見させていただきます。ありがとうございました！

2014年7月号

RE:READ
伊藤智彦
監督

――いよいよ第2期です。伊藤監督の意気込みをお聞かせください。

伊藤 第2期だからといって、甘んじることなく作業を進めたいというのが足立さんと僕のスタンスです。1期の時のスタッフも継続的に参加し、新規入り混じったスタッフで新たなチームをつくれたらいいなと思っています。あと個人的なことですが、入籍いたしまして……。

――おお、おめでとうございます！

伊藤 その変化が良い方向に表れればいいんじゃないかなと思っているんです。第1期のときにはキリトとアスナの関係性であんまりわからない部分もあったんですが、そこがわかるようになったというか。第2期で言うと、最初は個別な若い女の子だと思っていたシノンがいとおしく見えてきました。彼女はすごく特殊な背景をもっている子ですが、性格そのものは意外とよくいる女の子なんじゃないかと。苦悩を背負ったキャラクターですけど、悲劇性にはしたくない。むしろこれまで貴族的に活躍してきたキリトに対抗するヒロインとして描きたいなと考えています。今までのヒロインも、キリトを救っているんですが、シノンだけは対等であろうとする。そういう関係になってほしいな、と思ってます。

――シノンの活躍が楽しみです。第2期はどんな物語になりそうですか。

伊藤 第1期でキリトとアスナの関係は結ばれたかのように見えるんですけど、人生はそんなに甘くないぞと。キリト自身の[illegible]にもう一度[illegible]ということを書いています。これまで仮想世界（オンラインゲーム）でつくっていた関係を、現実世界で築けるのか。原作ではキリトとアスナに[illegible]セリフがあるんですが、それを意識して第1期に入れることによって、第2期全体の関係性というか、シリーズ感を出せたらいいなと思っています。

――今回でキリトは女性のようなアバターになります。伊藤監督はどのようにキリトを描こうとお考えですか。

伊藤 原作の絵を見たときに、女の子の印象はあまりなかったんです。キャラクター設定の足立さんも「さじ加減が難しい」とおっしゃっていたんですが、先日、先行カットラッシュを見たら……かわいい（笑）。電撃文庫の三木一馬さんは「かぎりなく女の子にしてほしい」とおっしゃっていたんですが、すごくかわいらしくなっています。

――今回描かれるGGOはどんな世界ですか。

伊藤 ゲーム感を作った設定として荒野や廃墟とした感じ、[illegible]都市の雰囲気を[illegible]さんに「コンセプトアート」に描いていただきました。これは[illegible]のハリウッド映画にもない、変わったビジュアルになっていると思っています。

――GGOの銃撃アクションはどのように描くおつもりですか。

伊藤 GGOのプレイヤーは、戦争映画における兵士の動きをまねしたがっているんじゃないかと思うんです。そういったミリタリー的な動きをするプレイヤーたちと、スーパープレイをする猛者たちのアクションの差を出せればと。[illegible]として[illegible]さんが入ってくださいまして、[illegible]を教えてもらいながら、ロケハンから各キャラの[illegible]を見てもらっています。[illegible]を意識して、銃はリアルに描いてもらっています。

――[illegible]

伊藤 [illegible]がゲームが[illegible]んだから[illegible]「[illegible]えましょう」とおっしゃってくれて、[illegible]をつくっているし、[illegible]でやっています。

――アフレコはいかがでしたか。

伊藤 第1話はおなじみのキャストだったので、ものすごくテンションが高い収録でした。原作を読んでいるところから、シノンは[illegible]さんの声のつもりで読んでいたこともあり、今回もイメージどおりの[illegible]になっていますね。

――第1話は伊藤監督が脚本を担当されていますね。それにおける脚本の方針はどんなものなんですか。

伊藤 本作の脚本は[illegible]にも[illegible]してもらっていて、その都度、原作のなかでおもしろいポイントをつくろうという方針なんです。第1話の絵コンテも[illegible]のでその脚本も[illegible]たんですが、[illegible]には「[illegible]」もありましたし、第1話は[illegible]を描いた、かなりの[illegible]になっていると思います。

――いよいよ[illegible]が本格化していると思いますが、現場はどんな状況ですか？

伊藤 実際にすすめると、どうしても[illegible]に絵コンテを描いてしまう[illegible]いろいろスタッフに[illegible]しまうんです。今回はうまくバランスを取って、[illegible]をコントロールして[illegible]。[illegible]たいですね。スタッフ一同、[illegible]でがんばっているので楽しみにしていてください。

2014年7月号

梶浦由記

SAO
ALO

GGO
現実から伝説へ

Newtype
ソードアート・オンラインII
dive in

2014年8月号

表紙号の特集より ページ数が多い……

前号の表紙＆巻頭特集に続いて、16P別冊という大ボリューム展開！ 別冊表紙を2人のキリト、裏表紙をシノンが飾っている。第1期から音楽を担当する梶浦由記、総作画監督の[illegible]のインタビュー、アクション作画監督を務めた柳隆太と竹内哲也の対談など、スタッフワークを中心に取り上げている。

REREAD

梶浦由記

音楽

——待望の「SAO」第2期がスタートしました。梶浦さんは第2期制作のお話が来たときはどんなお気持ちでしたか？

梶浦 第1期のアニメの放送が終わった後も、原作が続いているのは知っていましたし、アニメも第2期に続くといいなと思っていました。でももし第2期に続いたときに、私に声がかからなかったら寂しいなと思っていたので（笑）、今回のお話を聞いてほっとしています。

——第1期の劇伴（BGM）は、どのようにつくっていったのですか？

梶浦 実は第1期の楽曲をつくるとき、初めにすごく悩んだんです。「SAO」の絵ってキラキラしたアニメらしい絵がすごく魅力的なんですよね。かわいらしいイメージがあったので、どういう音楽がふさわしいんだろう、と。私の作業としては、本編の音楽の前に、まずPV（プロモーション・ビデオ）の音楽をつくることになっていたんです。そのPVの音楽は本編のメインテーマをいくつかつなぎ合わせたものだったんですが、シンフォニックでちょっとブラス（金管楽器）が乗っているようなイメージでつくってみたんですね。でも、実際に完成したとき、楽曲がちょっと重すぎるような印象があって。音楽と絵を合わせたときに「絵と合わないかな？」という不安が出てきたんです。それで「どうなんだろう、この完成作品を進めていいのかな」と迷ってしまったんですよ。それで音楽の打ち合わせのときに「私、先走ってしまって。音楽を重たくしすぎてしまいました」と申し上げたんです。私としては、もし「音楽が合わない」という意見が出たら、もっとライトでビート感が前面に出ているような曲を用意するつもりでした。でも、そんな必要はなくて、伊藤（智彦）監督や岩浪（美和）音響監督から「大丈夫です。絵と音楽が合わないってことはないですよ」と言っていただけたんです。私の杞憂だったんだなと。それで肩の力が抜けて、初めにつくったPVの曲のイメージのまま、ほかの曲をつくることができたんです。早い段階で伊藤監督や岩浪音響監督に相談できたことは、私にとってすごく意味のあることでした。

——そうやって試行錯誤した第1期の楽曲が映像とうまくマッチしたなと思ったシーンはどこですか？

梶浦 どんなに頑張ってつくっていたとしても、どんな作品でも毎回1話を観るまではいつも不安なんです。「SAO」第1期、第1話のあるシーン「キリトが次の村に向かって走るシーン」がすごく忘れられませんね。あのシーンで、「SAO」のメインテーマである「swordland」（キリトのテーマ曲）が流れるんです。そのシーンを観たときに「よかった、これでいけそうだ」と感じたのをよく覚えています。今日のなかでキリトが走っていくシーン、すごくいいシーンになっていたので、このテンポ感、この雰囲気でこの作品はいけそうだなと。あのシーンがきっかけで、私はキリト君のことが気になるようになってしまって（笑）。アスナちゃんとスイッチしながら戦うキリト君（第2話）もカッコよかったし、初めて二刀流を抜くシーン（第9話）では、思わず「キリトくん!!」って興奮しちゃいました。

——今回の第2期にあたり、原作（第5、6巻）をお読みになったときの印象はいかがでしたか？

梶浦 〈ファントム・バレット〉編はまた、重い話なんですよね。重い話と思いながらも、原作を読んでいるときにはページをめくる手が止められませんでした。先が気になってしかたがない。アニメも、重いシーンがありながら、ジェットコースターのような展開になるんじゃないかと思っています。

——今回、第2期の劇伴はどんなアプローチをしているんですか？

梶浦 岩浪音響監督から最初に「メタル（ヘビーメタル）で」と言われたんです。[illegible]

——おお！ 今回はバンドで劇伴を収録したんですね。

梶浦 いかにも「メタル」ではないという曲にしないといけない。[illegible]じゃだめなんです。それはバンドのメンバーとやるのが一番いいと思って、スタジオで[illegible]録音しました。

——収録はいかがでしたか？

梶浦 メタルの曲って、「ドドドバン、ドドバン」というロックの楽曲よりも、自然とクールなイメージが出てくるんですよね。今までメタルっぽい曲をつくろうと考えたことがなかったので、ちょっとおもしろかったですね。メンバーがスタジオで思いついたアイデアを楽曲に加えていくこともありました。

——第1期から引き続いている楽曲はあるんですか？

梶浦 「キリトのテーマ」は変えないほうがいいと監督からリクエストがあったので、メロディはそのままにしてテンポをやや速くして、バンドサウンドを入れて、ちょっとだけ今回の作風に近づけています。

——じゃあ、第1期の楽曲も、アレンジし直しているんですね。

梶浦 第1期の音楽は森のなかにいるような雰囲気がある、テンポ感だったんですけど、今回（第2期）はバトルシーンが醍醐味ですからね。そのシーンを意識して、スリリングでテンポ感が速めの音楽が多いと思います。そもそもメタルっぽい音楽はBGMとして映像に溶け込みやすい印象があるんですよ。ギターの音で厚みを出して、音の壁がそびえたっているようなイメージが出せるといいなと思っています。

——「シノンのテーマ曲」には、どんな曲をおつくりになりましたか？

梶浦 「クールな曲を」というオーダーがありました。彼女は感情がないわけではないけれど、表に出すことがない人なんです。感情を表に出すとは、あくまでクールなんだろうなと。とつとつとしたクールな曲にしています。バトル中の曲もあるんですけど、リズムは派手だけど、上に[illegible]ール。[illegible]淡々とフレーズを繰り返すような感じにしています。第1期のキリトのテーマと[illegible]全然違います。

——今回、どんなシーンを楽しみにしていますか？

梶浦 やっぱりバトルシーンですね。第1期はカッコいいバトルシーンがたくさんありましたが、第2期もハラハラするようなバトルシーンがたくさんあるんじゃないかなと思っています。待ち遠しいです。

——[illegible]

[illegible]せしたり——最後の[illegible]、[illegible]残り戦はどのように描かれるのか。きっとドキドキハラハラがしばらく続くんだろうなと。今回は全体的にバトルシーンが多いような気がします。現場のスタッフは大変だと思うんですが、映像を観るのはすごく楽しみですね。

——「SAO」の劇伴の特徴は何でしょうか。

梶浦 「SAO」の音楽は第1期、第2期ともに「ファンタジーならではのワクワク感」を大切にしています。「おおっ！」と観ている人が感じているときに、音楽も「おおっ！」と思われるような楽曲でありたいなと思っていました。[illegible]「さあ楽しいよ」と視聴者を誘ってくれる音楽をつくっていきたい。特に「SAO」は劇中で起きる事件のスケール感が大きいので、[illegible]ところと、あえて出さないところをはっきりとしているんですよね。なるべく「[illegible]」と思っていきました。

——「SAO」は海外でも人気が大きいそうで、[illegible]

梶浦 私はTwitterをやっているんですが、たまに海外のファンの方から[illegible]。スペイン語で[illegible]

——[illegible]って「SAO」という作品の魅力はどんなところにありますか？

梶浦 実際にオンラインゲーム〈ソードアート・オンライン〉ができたら、私きっとハマっちゃうと思うんですよ。私が好きだったゲームと言えば、3Dじゃない「ドラゴンクエスト」や「ファイナルファンタジー」の[illegible]くらいなんですが、学生のときにかなり深くハマってしまった記憶があって（笑）。以来、ゲームを始めると仕事が絶対的にできなくなるので、現在はやらないと決めているんです。だから、オンラインゲームをいまだにプレイしたことがないんですよね。今の私の憧れは「仕事を引退したあとにオンラインゲームをプレイして、[illegible]」にしています（笑）。なので、私が仕事を辞めたころに「ソードアート・オンライン」があったらすごくうれしいです。[illegible]

梶浦 [illegible]

RE:READ

柳隆太 アクション作画監督
竹内哲也 アクション作画監督

――今回のアクション作画監督は柳隆太さんと竹内哲也さんのお2人。柳さんは第1期から続投、竹内さんは初参加ですね。

柳 非常に力強い方が『SAO』班に参加してくださいました。

竹内 もともと原画を描きにきたのですが、気がついたらアクション作監をすることになりました。第1期を拝見したら、アクションシーンがすごかったんですよ。タメがあって、キレのある作画になっていて。僕はそういう作画よりも、滑らかに動かす作画のほうが得意なんです。第1期のアクションにかなわないにしても、第2期のアクションはせめて引き分けくらいになるようにもっていきたいなと思っています(笑)。

柳 いやいや、とんでもない。てっきり竹内さんがアクション作画監督を担当した第2話は動きまくっていたじゃないですか。作画枚数もすごく多くて、てらいさんが楽しそうに描いているなあって思っていました。

竹内 ちょっとてらいって(笑)。僕は普段どおりに描いているだけなんで。

柳 竹内さんの原画は、見ているだけで完成形がわかるんですよ。

――『SAO』の現場はお2人にとってどんな現場ですか？

柳 うまいスタッフが多いので刺激的ですね。勉強になるし、みなさんに負けてはいられないなと思います。その反面そういう人ばかりに囲まれていると、気が抜けないというか、肩が痛くなりますね(笑)。キャラクターデザインの足立(慎吾)さんとはお仕事を長くごいっしょしているのですが、僕はかわいい絵を描くのが苦手なのでいつも勉強になります。足立さんの描く絵はかわいいですし、今でも進化をしていますからね。少しでも近づくことができたらと思っていたら、また進化している……。

竹内 足立さんはさすがスターですね。

柳 スターです。希望の星です。

――竹内さんはいかがですか？

竹内 『SAO』班はみんな、仲のいい連中ですし、足立さんも前にいた現場によく遊びにきていたので、すぐに溶け込むことができました。A-1 Picturesさんはうまい方がたくさんいらっしゃるので、刺激させてもらっています。

――第1期から第2期になって、現場の雰囲気は変わりましたか？

柳 設定も何から何まで変わっていますから、ほとんど新作品をやっているような気分です。足立さんの絵の雰囲気も違って感じてますね。

竹内 僕と山下くんが入った時点で大分違いますよね。

柳 だから新鮮です。

竹内 アクションも新鮮だし。

柳 あと平均年齢が高くなりました。第1期は若い方が多い現場だったんですが、今回は年齢が高くなって落ち着いた雰囲気があります。

――第2期の舞台やストーリーにどんな印象をおもちですか？

柳 男くさい世界ですよね。前期はキャラばっかりで全員華やかじゃない。銃の世界ですからしかたないのかもしれないですけど。モブ(群衆キャラ)が怖いモヒカンお兄ちゃんばかりで、「世紀末」っぽい(笑)。前作の〈ALO〉は女の子ばかりで、そこからガラッと変わっているじゃないですか。見ている人がついてきてくれるのかなと不安になります。

竹内 前作は色鮮やかでしたからね。たまに画面で前作の世界が出てくるけど、あっちはすごく明るい。こっちは荒廃していますからね。僕は銃を使う作品ってあまりやったことがないんですよ。自分がかかわった作品だと『NOIR（ノワール）』くらいなので、すごく久しぶりです。今回は銃器の作画監督を青木(悠)さんが担当してくださっているので大丈夫だと思うんですが、銃を描いていると詳しいファンから厳しいツッコミが入りますからね。

柳 今回は銃器作監として青木さんが入ってくれているので本当に助かっています。青木さんに頼りまくっています。銃は見るのは好きなんですけど、描くとなると大変(笑)。

竹内 青木さんはモデルガンをスタジオに持ち込んで作画していますよね。すごい好きなんだなと(笑)。

柳 そうそう。先日なんて、打ち合わせの最中に青木さんが「ちょっとトイレ」と言って席を外したと思ったら、作画参考用の銃を手に持って戻ってきたんですよ [illegible]

――前回はアクション作監がアクションシーンの絵コンテを担当していたとのことでしたが今回は？

柳 それは前回から変わりません。アクション作監がアクションシーンを担当しています。

竹内 銃撃戦はハデに描くのが難しいんですよね。「銃を構えて撃つ」という作画になってしまいがちで。銃撃戦は演出力が大事なんですよね。絵的には、銃を持って走ったり、移動シーンで見せるしかない。

柳 第1期のときはみんな剣を持っていたので、殺陣ができたんですが、今回はキリトくんぐらいしか、派手に動かすことができないんですよね。

竹内 いや、盛り上げ方が難しいです。自分の絵コンテはすごく変わっているので、これで大丈夫かなといつも不安に思っています。

柳 そんなことないですよ。竹内さんの絵コンテはおもしろいです。動き回っていますから。

竹内 世界観を壊さないよう気をつけていました。

柳 ああいうの、いいと思います。竹内さんは演出も担当していて、本当にすばらしい。

――柳さんのエフェクトも評判がありますが、今回はどんなエフェクトを担当されているんですか？

柳 [illegible]のマズルフラッシュ(発火炎)は青木さんが描いてくれるので、僕は表情や煙を描いています。でも、ほとんど竹内さんが修正作業を進めてくださるので、あまり僕の仕事も少ないんですけど。

竹内 いや、柳さんが修正してくださるとすごくカッコよくなるんです。

――お互いがかかわった話数で気になる話数があれば教えてください。

柳 それは全話注目なのですが、やっぱり第2話でしょう。竹内さんのオン・ステージです。

竹内 原画さん、動画さん、作画監督さん、仕上げさん、背景さん、撮影さん、とても優秀なスタッフのおかげです。

柳 あとオープニングですね。長回しのアクションカットを竹内さんが動かしまくっています。

竹内 オープニングで自分のカットを担当したことがなかったので、すごくうれしかったです。[illegible]

――[illegible]

柳 イヤイヤ、[illegible](笑)。[illegible]

――お2人の好きなキャラクターはどなたですか？

柳 第1期からずっと言っているんですけど、僕はシリカが大好きなんです。[illegible]

竹内 へえ～。

柳 僕はモンスターのキャラクターデザインを担当しているんですけど、ピナ（フェザーリドラ）の設定を描いたときに、設定画に小さくシリカを描いているんですよ。あれっきり、シリカを描いたことがない(笑)。チャンスがあれば描きたいです。

竹内 僕はシノンです。アクションでは強い部分を見せているけど、ふだんは弱い部分があって、もしかしたらギャップ萌えみたいなことがあるかもと意識して描いています。

柳 [illegible]にも興味があります。第1話の登場シーンはおもしろかった。メカじゃないのに、メカっぽい！

――キリトはどうですか？ [illegible]

柳 [illegible]キリトくんはキリトくんです。

竹内 [illegible]

柳 [illegible]

竹内 [illegible]

柳 竹内さんの[illegible]アクションを楽しみにしてください。

RE:READ

青木悠 銃器作画監督

――青木さんが銃器作画監督に就任した経緯をお聞かせください。

青木 以前、銃器がたくさん登場する作品にも銃器マンとして参加していたことがあります。そのときに銃が好きだというアピールをしまくっていましたね。人物を描くよりも銃を描いているときのほうが楽しくて、いつも「この銃はこうするとカッコいいんだ」と考えながら描いていたのですが、その作品の作画にも熱意が伝わったようで、「青木さんならおまかせで」といろんな種類の銃を自由に描かせてもらっていました。その時の評判がきっかけとなって今回の『SAO』第2期の銃器作画監督の話をいただいたのですが、声をかけてもらったときは本当にうれしかったです。自分が好きな分野の仕事が評価され、しかも『SAO』という大きなタイトルで思う存分銃を描かせてもらえる。今までのキャリアを考えると身に余る仕事だとは思ったのですが、ここが踏ん張りどころだと決意して銃器作監をお引き受けすることにしました

――青木さんは銃器をいつからお好きだったんですか？

青木 昔から大好きで、エアガンをずっといじっていて親が心配するくらいでした。出身が沖縄なんですけど、1年間ためたお年玉とお小遣いを持って東京へ行き、安いエアガンをガーッと買って、沖縄へ帰る空港で不審者だと思われて止められる(笑)。小学生から大学生くらいまではそういう生活を送っていました。上京してからは仲間とサバイバルゲームをやっています。

――銃器作画監督とは具体的にどんなことをなさっているんですか？

青木 普通の人が銃を描くと、銃は単なるいちアイテムとして描くと思うんです。でも、好きな人が描くと「この銃のこの角度がカッコイイんだよ」とか「ここに光が当たっていて、ここの金属がわかるとカッコイイんだ」というのがあって、そこにこだわって描いている感じはあります。たとえば、スイーツ好きがケーキをおいしそうに描くことに近いと思います。

――今回登場する銃器のラインナップはかなりマニアックですよね。

青木 そうなんですよ。銃を知らない人だったらメジャーなものをそろえるところを、この作品はあえてちょっとハズしたところの銃を選んでいる。制作的には資料がなかなか見つからなくて大変なんですけどね。今はスタジオにモデルガンを7～8丁持ち込んで作画の参考にしています。あとプチからいろんな角度で写真を撮ってきて作画の参考に使っています。

――珍しい銃器の資料をどうやって見つけているんですか？

青木 日本語のサイトの情報はほとんどエアガンの情報なんです。実銃の情報を入手するには、英語のサイトから探さないといけない。あと、いちばん見ているのは動画サイト。珍しい銃を動画で紹介していて、場合によっては動きのタイミングまでそれを参考にしてつくっています。

――絵コンテはチェックしているんでしょうか？

青木 実際の銃を知る立場から見ると「この銃はこの撃ち方はできないんで」「この銃を撃つときは、こういう動作がどうしても出てくる」という部分が[illegible]しまう。そういうときは、絵コンテに意見を言わせていただいたこともあります。

――へえ、じゃあ絵コンテの段階[illegible]をすることもあるんですね。

青木 そうですね。本来、銃器は銃弾の装填数が決まっていて、たとえばライフルだとだいたい30発なんです。それで連射して撃っていても30発撃つごとに、[illegible]のようにマガジンを交換しなくちゃいけないんです。だけど伊藤(智彦)監督や足立(慎吾)さんから「とにかくめちゃくちゃ撃ちまくっている感じにしてほしい。10秒くらいずっと銃を撃っていてほしい」というリクエストがあるときは、「じゃあ、100発くらい装填できるマガジンがあります」と僕から提案させていただきました。

――そのうえ、銃の作画もチェックしているわけですよね。

青木 銃は人の肌に触れるものなので、[illegible]になっているんですよ。[illegible]を影と線で見せていくのは難しいんですね。銃がカッコよく描かれているのは、仕上げさんや撮影さんのおかげです。作画の力だけではカッコいい銃は完成しないんです。

――今回青木さんがいちばん描いている銃はどんなものですか。

青木 作品のなかで最もキーになる『[illegible]』です。[illegible]シノンの過去にも深い意味がある銃で、ハンドガンなのでアップになる機会が多いんですね。なので描くときは情報量を増やしています。ハンドガンは手との対比も難しいんです。ひと回り銃が大きく見えるだけでぶかっこうになってしまう。

――〈ヘカートII〉はどうですか？

青木 〈ヘカートII〉はとても大きい銃になるので、引きのカットが主体になるので、ディテールよりもシルエットのほうが大事になるんです。〈ヘカートII〉単体で描くというよりも、シノンとの対比でサイズ感が出るよう意識していますね。

――印象に残っているカットは？

青木 どのカットもムラが出ないようにやっているつもりですが、銃に力を入れたカットは第4話。キリトが銃を初めて撃つカットです。銃を扱い慣れていなくておぼつかない感じを描きました。あと第2話ではガトリングガン（ミニガン）を一生懸命描きました。銃の迫力が出なくちゃ[illegible]見えてしまう。監督に「3Dでやれませんかね」と弱音を吐いたんですが(笑)、監督からは「作画で」と言われて。覚悟を決めて、重量感を出して作画だけで迫力が伝わるように描きました。

――そこは作画と3Dの[illegible]があるんですね。おもしろいです！

青木 数年前までなら「銃器マニアにしかわからないこと」だからここまで追求しなくてもよかったと思うんです。でも、ここ数年で日本でも多くの方がFPS（ファーストパーソンシューティング／主観視点のシューティングゲームのジャンル）を遊ぶようになって、銃器に興味を持つ方が増えてきた。僕も「誰もわからないからいいや」ではなく、そういった人たちからも「『SAO』の銃はきちんと描かれている」と言ってもらえるレベルのものになるよう意識しています。

2014年8月号

※現在、キャンペーンは終了しています

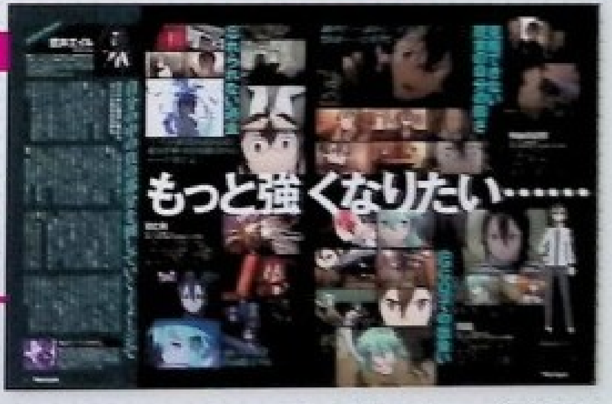
2014年10月号

「Ⅱ」の最初のエピソードが佳境へ。

2014年9月号

シノンが抱えていた複雑な事情

《ファントム・バレット》編のヒロインともいうべき、シノンをフィーチャー。第3話から第5話のエピソードを中心に記事を構成している。OPテーマを歌う藍井エイルのインタビューも掲載された。またこの号では、2014年9月から始まるロッテリアとのキャンペーンの告知も。ロッテリアの制服を着たアスナという貴重なイラストも公開。



藍井エイル
OPテーマ

REREAD >>>

花江夏樹

新川恭二役

―《ファントム・バレット》編お疲れさまでした。まず、恭二役の印象を教えてください。

花江　オーディションのときにキャラ絵を見て「なよなよしているけど優しい男の子」なのかなって思ったんです。でも、そのときにいただいたセリフにヤバそうなものがあったので、恭二役の正体が死銃（デス・ガン）だとわかってや[illegible]

[illegible]

で楽しかったです。伊藤智彦監督からは「爽やかっぽく」「朝田さんに抱きついた後、『朝田さん……』というひと言に、なれてない感じを出してほしい」という指示がありました。基本的には普段話す男の子として演じました。

―朝田役の沢城みゆきさんと掛け合いをした感想はいかがでしたか。

花江　本編では朝田さんとしか会話をしていないんです。[illegible]

する気持ちをそのまま出していました（笑）。

―クライマックスでは恭二と和人（キリト）が直接対決しますね。

花江　首を絞めたり、セリフを叫んだり、あのシーンはかなり全力でやらせていただきました。[illegible]

―《ファントム・バレット》編が終了した感想をお願いします。

花江　[illegible]

2014年11月号

SAOとアルドノアによる花江夏樹特集

《ファントム・バレット》編の終了を受けて、伊藤智彦監督と同エピソードの黒幕、新川恭二を演じた花江夏樹がインタビューに登場。《キャリバー》編に向けて、主要キャラクターの設定なども掲載している。特集上は翌年1月から2期が始まる「アルドノア・ゼロ」とひとくくりの特集で、そちらでも花江にインタビュー。双方を合わせて、実は花江特集になっていたりもした。

REREAD >>>

伊藤智彦

監督

―ガンゲイル・オンライン（GGO）で殺人を犯すプレイヤー・死銃（デス・ガン）の正体を暴き、キリトとシノンの戦いは終わった。《ファントム・バレット》編の制作を終えていかがですか？

伊藤　《ファントム・バレット》編は正直、しんどい話だったというのが率直な感想です。やはり、人を殺した過去をめぐる物語なので根本的に軽く描く話にはならない。この重い話を視聴者がどう受け取るのか気になっていました。同時に、ガンアクションはベイルライダーVSダインのときぐらいはっちゃけないと深刻になってしまうという意識もありました。会話シーンも多かったし、見ている人は、もっとキリトさんにビシバシ銃弾をたたき落としてくれよ！と思っていたかもしれないですけど、謎解きの「静」とアクションの「動」を分けてつくろうと思っていました。

―物語の後半の一端を担っていたのが、新キャラクターのシノン（朝田詩乃）だと思います。彼女は11歳のときに強盗事件に巻き込まれ、母を守るために強盗を銃で撃ち殺したという過去をもつ少女でしたが……。

伊藤　シノンは、これまでの『SAO』シリーズのヒロインたちに比べると難しい子でしたね。人間っぽい生々しさがあったというか。アフレコをしているときも沢城（みゆき）さんが演じるシノンがなかなかキリトに心を開かない（笑）。もちろん最初に沢城さんへ「最後まではあまりキリトと仲よくならなくていい」という話はしていたんですけど、あまりにも近づいていく感じがなかった（笑）。

―少しずつ近づいていった感もありますが。

伊藤　そうなんです。シノンが洞窟でキリトと過ごす第11話で「近寄ったじゃん！」となって、第12話で銃の話をするシーンにこぎつけた。その洞窟の距離感がとてもよかったですね。松岡（禎丞／キリト役）くんも沢城さんに遠慮しなくなったのかな（笑）。もちろんキャラクターを描くのは声の芝居だけじゃないですけど、そういう生っぽさはシノンを描くうえでよかったのかなと思います。

―今回はキリトとアスナにも試練が与えられました。《GGO》で過去の因縁と対峙することになりましたが。

伊藤　『SAO』全体のテーマとして、第1期のときにキリトとアスナが[illegible]ないかもしれない。その2人の関係を[illegible]ています。ここでキリトの過去を描くだけでなく、今回はアスナの心情を[illegible]していきました。そして、その課題はしばし続きます。

―いよいよ物語は次の舞台へ向かいます。原作の人気も高い《キャリバー》編ですね。

伊藤　《キャリバー》編は[illegible]エピソードなんです。ただし、あくまでゲーム内のイベントなので緊張感そのものは[illegible]。そこで「ドラゴンクエスト」の仲間[illegible]という感じでやろうかと。ソードスキルを使うリズベットやシリカとか、ひさびさにクラインが活躍するとか（笑）、それぞれのキャラクターの見せ場をつくりたいなと思っています。現場には第1期の総作画監督の川上哲也さんや第1期のアクション作画監督の[illegible]さんらも参加して、総力戦で[illegible]としています！

REREAD

梶浦由記

音楽

――『SAOⅡ』ではエピソードごとの音楽が魅力のひとつだと思います。『ファントム・バレット』編の音楽はバンド編成でヘビーメタルの楽曲を依頼したとお話がありました。それでは《キャリバー》編、《マザーズ・ロザリオ》編ではどんな音楽をめざしたのでしょうか。

梶浦 《キャリバー》編はいかにもファンタジー、ロールプレイングゲームのイメージでした。[illegible]

[illegible]

どがユウキの曲だったんです。ユウキのテーマ曲をひとつつくり、アレンジバージョンをつくった感じです。

――伊藤智彦監督から「気持ちよく泣ける曲」とオーダーがあったとか。

梶浦 そういう話でしたね。[illegible]

2015年1月号

音楽について じっくり聞きました

『SAOⅡ』の最後のエピソードとなる《マザーズ・ロザリオ》編のクライマックス直前、伊藤智彦監督のコメントを交えた記事と、音楽の梶浦由記のインタビューで特集を構成している。梶浦の記事は、2014年8月号の記事と対になっており、両者を読むことで『SAOⅡ』の3つの物語それぞれの音楽について、俯瞰することができる。

REREAD

伊藤智彦

監督

[illegible]

劇場版 ソードアート・オンライン —オーディナル・スケール—

伊藤智彦 監督

REREAD

[illegible]

2016年11月号

今月号の巻頭特集とあわせてチェック!

劇場版の初特集。同作のオリジナルゲストキャラであるユナを描き下ろしたイラストに続いて、伊藤智彦監督にインタビューを行なった。劇場版の設定に関連して、大ヒットした「ポケモンGO」に対する意外な思いも——!? TVシリーズに関する振り返りコメントもコラムとして掲載している。

理想のARゲーム
監督 伊藤智彦
《オーディナル・スケール》

[illegible]

●2014年7月号 ポスターイラスト

●2012年11月号 ポスターイラスト

●2014年12月号 ピンナップイラスト

Newtype
月刊ニュータイプ2017年3月号付録①
アスキー・メディアワークス／SAO Project
メディアワークス刊／SAO II Project
©2016 川原 礫／KADOKAWA メディアワークス刊／SAO MOVIE Project
●2016年10月号 ポスターイラスト